

KONSEP EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN DI TINGKAT SD/MI

(Antisipasi keterkejutan mental anak pada masa transisi dari TK/RA ke SD/MI)

Suyadi*

Abstrak

Anak-anak SD/MI pada masa-masa awal kebanyakan mengalami keterkejutan mental dan intelektual. Sebab, ketika mereka duduk di bangku TK, mereka belajar dengan bermain, bernyanyi, dan bercerita. Tetapi, ketika mereka masuk SD, harus meninggalkan pola pembelajaran di TK/RA dan diganti dengan pembelajaran berbasis logika. Atas dasar ini, diperlukankonsep pembelajaran yang dapat menghubungkan antara TK/RA ke SD/MI, sehingga keterkejutan mental dan intelektual anak didik dapat diantisipasi. Dalam hal ini, konsep pembelajaran berbasis edutainment yakni pembelajaran yang memasukkan nuansa-nuansa entertaint, tetapi tidak mengurangi nilai-nilai edukatif yang diajarkan bisa digunakan.

A. Latar belakang Masalah

Hampir seluruh anak didik Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/ MI) pada masa awal mengalami keterkejutan mental dan intelektual.¹ Hal ini disebabkan adanya perbedaan nuansa pembelajaran di TK/RA

*Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, Yogyakarta: DIVA Press, 2008, hlm. 209

(pendidikan formal sebelumnya) dan nuansa pembelajaran di SD/MI, khususnya masa-masa awal. Perbedaan nuansa pembelajaran tersebut adalah kegembiraan, permainan, nyanyian, dan musik.

Nuansa pembelajaran di TK/RA penuh dengan berbagai permainan, lagu musik, dan *out bound*, dan lain sebagainya. Berbagai jenis permainan edukatif yang diajarkan, beraneka ragam kisah dan dongeng yang dibacakan, dan ratusan lagu-lagu yang dinyanyikan membuktikan hal itu. Sedangkan nuansa pembelajaran di SD/MI penuh dengan ketegangan dan keseriusan. Betapa tidak? ketika anak-anak SD pada masa-masa awal masuk kelas, langsung dikondisikan harus duduk diam, tangan di atas meja, tatapan lurus ke depan, tidak boleh bicara apalagi bermain sendiri. Perbedaan nuansa pembelajaran ini lah yang membuat anak-anak SD masa-masa awal mengalami keterkejutan mental dan intelektual.

Disebut keterkejutan mental karena jiwa anak terguncang oleh masa transisi; dari permainan ke pembelajaran, dari bernyanyi ke menjawab pertanyaan, dari *out bond* ke istirahat sesaat. Tentu, mental anak-anak merasa terkejut luar biasa. Adapun disebut *keyterkejutan* intelektual dikarenakan ketika pada masa-masa awal anak belajar dengan permainan, sedangkan ketika masuk SD harus belajar seperti orang dewasa, yakni dengan berpikir logis. Tentu, hal ini membuat akal-intelektual mereka merasa terkejut luar biasa.

Di samping itu, hal lain yang lebih berbahaya adalah, ketika anak didik di masa TK/RA telah dikembangkan *multiple intelligencenya* secara maksimum—melalui berbagai aktivitas pembelajaran: bermain, bernyanyi, bercerita, berkelana, dan lain sebagainya.² Tetapi ketika mereka masuk sekolah dasar (SD), yang dikembangkan hanya satu atau dua kecerdasan saja, yakni matematika dan bahasa. Bahkan, ada sekolah-sekolah dasar yang dengan terang-terangan hanya menerima calon siswa yang telah mampu membaca, menulis, dan berhitung saja. Ironisnya, sekolah-sekolah tersebut justru SD-SD yang mengklaim dirinya sebagai sekolah elit dan unggulan.

Akibatnya, terdapat keterputusan kecerdasan anak, seperti kecerdasan *musical*, *visual*, *kinestetik*, *intrapersonal*, dan *interpersonal* yang dulu dikembangkan di TK/RA. Dengan kata lain, di sekolah-sekolah dasar lebih menekankan pada pengembangan kecerdasan matematis logis dari pada kecerdasan yang lain.

² Ibid., hlm. 210

Sebaliknya, jika semakin tinggi jenjang pendidikan semakin mereduksi potensi anak, maka semakin gagal perkembangan potensi peserta didik. Akibatnya, anak semakin tinggi jenjang pendidikannya, bukannya semakin cerdas, tetapi justru semakin sempit wawasan. Bisa dianalogikan, sekolah TK/RA meletakkan dasar-dasar bagi kecerdasan anak seluas dan sedalam mungkin, tetapi di jenjang pendidikan selanjutnya potensi anak dipersempit serigid mungkin. Idealnya, pengembangan potensi anak luas dan dalam. Sebab, jika hanya luas tetapi tidak mendalam, hasilnya adalah dangkal. Sedangkan jika mendalam tetapi tidak meluas, hasilnya adalah sikap kaku dan keras. Oleh karena itu, pembelajaran di tingkat SD/MI harus meneruskan pola pembelajaran di TK/RA, sehingga potensi dan wawasan anak menjadi luas dan mendalam. Tetapi, jenjang-jenjang pendidikan di atasnya sepertinya tidak melanjutkan rintisan TK/RA tersebut. Mereka (SD ke atas) lebih menitik beratkan kompetensi akademik dari pada pengembangan seluruh potensi anak.

Berdasarkan realitas tersebut, dapat dipahami bahwa anak-anak SD—khususnya masa-masa awal—telah kehilangan nuansa belajar yang menyenangkan, yakni bermain, bernyanyi dan bercerita. Akibatnya, mereka mengalami keterkejutan mental dan intelektual. Dampaknya, banyak potensi anak yang mengalami penyempitan sehingga hanya satu potensi saja yang berkembang, yakni akademik.

Dengan demikian, perlu digagas konsep pembelajaran SD/MI di masa depan, agar tidak mengejutkan mental dan intelektual anak serta mempunyai keterkaitan dan kesinambungan dengan jenjang sekolah sebelumnya, yakni TK/RA. Di samping itu, yang tidak kalah pentingnya adalah pembentukan karakter dan wawasan anak yang tidak sekadar akademik, tetapi mencakup seni, bahasa, visual, interpersonal, spiritual dan lain sebagainya. Demikian pula selanjutnya, harus ada kesinambungan antara pembelajaran SD/MI dengan SMP/MTs; SMP/MTs dengan SMA/MA/SMK, dan SMA dengan Perguruan Tinggi.

Dalam hal ini, penulis mengangkat konsep *edutainment* sebagai basis pembelajaran di tingkat pendidikan dasar (SD/MI) untuk mengantisipasi keterkejutan mental dan intelektual di satu sisi dan mengembangkan seluruh potensi anak—seni, bahasa, emosi, spiritual, dll—di sisi yang lain. Oleh karena itu, tulisan ini akan membahas bagaimana konsep-konsep utama dalam *edutainment* dapat dijadikan sebagai basis di tingkat SD/MI.

B. Konsep-konsep Utama dalam *Edutainment*

Konsep menurut bahasa yakni pendapat, rancangan, gagasan, pandangan, cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Sesuai dengan pengertian konsep di atas maka konsep *edutainment* yang dimaksudkan disini adalah sejumlah gagasan, pandangan, ide-ide, pemikiran tentang *edutainment* yang terdapat dalam teori-teori belajar quantum.³ Dengan demikian, ada upaya untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam dunia pendidikan yakni saat munculnya konsep *edutainment* yang mencoba memadukan antara dua aktivitas “pendidikan” dan “hiburan”.

Kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. *Edutainment* dari segi bahasa memiliki arti yaitu pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*.⁴ Jadi, *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan.⁵

1. Munculnya Konsep *Edutainment*

Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium.⁶ Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran tetapi bisa juga dengan cara yang lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*roleplay*), demonstrasi dan multimedia. Tujuannya adalah agar pembelajar (murid) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencedaskan.

³ Hamruni. *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 50.

⁴ www.thelearningweb.net.

⁵ Hamruni. *Edutainment*, hlm. 50.

⁶ www.learning-revolution.com. Diambil dalam bukunya Hamruni. *Edutainment*, hlm.

Dalam konsep *edutainment* setiap proses pembelajaran harus menyenangkan. Oleh sebab itu, konsep *edutainment* menjadi salah satu terobosan dalam proses pembelajaran yang selama ini hanya dipahami sebagai proses belajar-mengajar di dalam kelas. Padahal proses belajar di luar kelas dapat memacu kreativitas anak didik.⁷

Sekadar contoh, pada musim gugur 1981, Eric Jensen, Greg Simons dan Bobbi De Porter berinisiatif untuk menciptakan program 10 hari yang menerapkan prinsip-prinsip belajar quantum, yakni dengan mengkombinasikan rasa percaya diri, keterampilan belajar dan kemampuan berkomunikasi dalam suatu lingkungan yang menyenangkan. Pada musim panas 1982, kelompok pertama yang terdiri 68 remaja tiba di perkemahan, yang mereka sebut dengan *super camp*. Pada awalnya, sebagian besar murid-murid itu merasa enggan, curiga dan tidak mau bekerja sama. Muncul kekhawatiran atas keberhasilan program ini tetapi setelah beberapa saat berjalan mulai terlihat terobosan mengagumkan yang menunjukkan bahwa program tersebut menuju kearah yang tepat. Akhirnya, program ini berhasil bahkan melebihi dari yang diharapkan dan menjadi peristiwa penting dalam kehidupan para remaja yang mengikutinya.⁸

Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar anak didik bisa ditingkatkan justru ketika proses pembelajaran dilakukan di luar kelas. Suasana yang berbeda akan mengubah paradigma berpikir anak, terlebih lagi nuansa pembelajaran yang diciptakan di luar kelas penuh dengan keceriaan dan kesenangan sehingga mampu membangkitkan semangat belajar anak-didik.

2. Perubahan Paradigma

Hampir semua penemuan dalam bidang ilmu pengetahuan melibatkan suatu pemisahan dari cara-cara berfikir yang tradisional atau paradigma lama. Dalam dunia pendidikan paradigma lama tentang proses belajar mengajar bersumber pada teori tabularasa dari John Locke. Locke berpendapat bahwa pikiran seorang anak seperti kertas putih bersih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Otak seorang anak ibarat botol kosong yang siap diisi

⁷ Arief Rahman, Guru besar UNJ dalam seminar “*Edutainment* sebagai Sarana Pendukung Pendidikan Berbasis Kompetensi” pada tanggal 27 Mei 2009. diambil dari www.kompas.com

⁸ Bobby De Porter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alwiyah Abdurrahman (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 4-5.

dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan dari gurunya. Pada implementasinya, ada pola-pola pembelajaran yang sering digunakan, misalnya pola memindahkan pengetahuan dari guru ke murid. Dalam pola ini tugas seorang guru adalah memberi dan tugas murid adalah menerima. Guru memberikan informasi dan mengharapkan murid untuk menghafal dan mengingatnya.

Pola lain adalah mengisi botol kosong dengan air pengetahuan. Pada pola ini murid adalah penerima pengetahuan yang pasif dan guru adalah pemilik pengetahuan yang nantinya akan dihafal oleh murid. Selanjutnya, muncul model pembelajaran yang mengkotak-kotakkan murid. Guru mengelompokkan murid berdasarkan nilai dan memasukkan murid dalam kategori siapa yang berhak naik kelas, siapa yang tidak, siapa yang bisa lulus dan siapa yang tidak. Kemampuan dinilai dengan ranking dan angka-angka. Pada pola ini murid dipacu berkompetisi yang tidak sehat bagaikan ayam aduan. Murid bekerja keras untuk mengalahkan temannya, orang tua pun saling bersaing memuji anaknya dan menojolkan prestasi mereka.

Paulo Freire, seorang ahli hukum yang terjun ke dunia pendidikan juga mengkritik secara radikal terhadap pendidikan “gaya bank” yang berlangsung saat itu. Pendidikan yang bercorak: guru subyek, murid obyek; guru mengejar, murid diajar; guru berpikir, murid dipikir; guru bicara, murid mendengarkan; guru aktif, murid pasif; guru mahatahu, murid belum tahu, dan bentuk-bentuk hubungan dikotomik antagonsistik lain antara guru dan murid.⁹ Ini lah yang disebut dengan pola “Pendidikan Gaya Bank,” dimana guru memperlakukan murid seperti tong sampah kosong yang harus siap dengan berbagai ilmu pengetahuan.

Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah, sehingga paradigma diatas sudah tidak bisa dipertahankan. Teori, penelitian dan pelaksanaan belajar mengajar membuktikan bahwa para guru sudah harus mengubah paradigma pengajaran. Dalam hal ini, Mel Silberman, seorang tokoh pembelajaran quantum mencoba merubah paradigma pembelajaran yang ada dengan mencermati pernyataan Confucius, yang kemudian dimodifikasi. Pernyataan Confucius tersebut adalah sebagai berikut:

⁹ Siti Murtiningsih, *Pendidikan Alat Perlawanan; Teori Pendidikan Radikal Paulo Freire*, (Yogyakarta: Resist Book, 2004), hlm. 77-78.

What I hear, I forget (apa yang saya **dengar**, saya lupa)
What I see, I remember (apa yang saya **lihat**, saya ingat)
What I do, I understand (apa yang saya **lakukan**, saya paham)¹⁰

Hasil modifikasi Mel Silberman atas pernyataan Confucius di atas adalah sebagai berikut:

What I **hear**, I forget.
What I **hear and see**, I remember a little.
What I **hear, see, and ask question about** or discuss with someone else, I begin to understand.
What I **hear, see, discuss, and do**, I acquire knowledge and skill.
What I **teach** to another, I master.

Terjemahan bebasnya:

Apa yang saya **dengar**, saya lupa
Apa yang saya **dengar dan lihat**, saya ingat sedikit
Apa yang saya **dengar lihat dan tanyakan atau diskusikan** dengan beberapa kolega atau teman, saya mulai paham
Apa yang saya **dengar, lihat, diskusikan dan lakukan**, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan
Apa yang saya **ajarkan** pada orang lain, saya menguasainya¹¹

Konsep *edutainment* di atas berusaha membalik paradigma belajar pasif di atas. Di dalam konsep ini, muridlah yang lebih banyak aktif, sehingga konsekuensi belajar lebih besar. Konsep ini juga akan membantu murid untuk belajar tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat, mempertanyakan, dan mendiskusikan. Dengan demikian guru lebih menekankan pada penciptaan suasana kelas yang aktif dan menggairahkan melalui berbagai strategi belajar dari pada subyek yang otoritatif.

Dalam proses belajar mengajar pendidik harus merubah paradigma dengan mendasarkan pada pemikiran berikut ¹²:

¹⁰ Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*, Trj Sarjuli dkk. (Yogyakarta: Yappendis, cetakan kedua, 2002), hlm. 1

¹¹ *Ibid.*, hlm. 1-2

¹² Hamruni. *Edutainment*, hlm.53-54.

- a. Pengetahuan ditemukan dan dikembangkan oleh murid, guru dan orang tua hanya memfasilitasi dan membantu menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat di proses dan dikembangkan lebih lanjut. Seorang pendidik harus mampu mengubah segala sesuatu yang ada di sekitar menjadi pengalaman belajar. Marzollo dan Lloyd berkata demikian; "Semuanya tersedia di sekitar Anda." Berikut ini adalah beberapa ide kreatif dari buku *Revolusi Cara Belajar*, oleh Gordon Dryden & Dr. Jeanette Vos: " Belajar tentang berbagai bentuk. Bentuk lingkaran bisa dilihat pada roda, balon, matahari, bulan, kacamata, mangkok, piring, uang logam; sedangkan persegi panjang bisa dilihat pada pintu, jendela, buku, kasur. Bujursangkar bisa dilihat di layar komputer, televisi, kotak tissue, saputangan, taplak meja; sedangkan segitiga bisa dilihat rumah, gunung, dan tenda."¹³
- b. Murid membangun pengetahuan secara aktif. Teori skemata menjelaskan bahwa murid mengaktifkan struktur kognitif mereka dan membangun struktur baru utk mengakomodasi masukan pengetahuan yang baru. Konsep ini akan mendorong murid menggunakan otak-otak mereka mempelajari gagasan, memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Konsep ini secara otomatis juga menuntut gaya mengajar guru untuk lebih bervariasi, minimal tidak hanya mengandalkan indera pendengaran anak didik semata. Karena bisa jadi anak didik tidak hanya terpaku di tempat-tempat duduk mereka, berpindah-pindah dan berpikir keras.
- c. Pengajar perlu megembangkan kompetensi dan kemampuan murid, kegiatan belajar mengajar harus menekankan proses daripada hasil. Setiap orang pasti memiliki potensi. Paradigma baru mengembangkan kompetensi dan potensi murid berdasarkan asumsi bahwa usaha pendidikan dapat meningkatkan kemampuan mereka. Proses harus lebih ditekankan dalam setiap pembelajaran karena dari proses inilah seorang murid akan menemukan dunia, kecenderungan, bakat dan potensinya yang pada akhirnya murid akan dapat mengembangkan masa depannya.

¹³ www.beeparenting.wordpress.com. Artikel *Belajar yang Menyenangkan* pada tanggal 23 Februari diakses tanggal 1 Desember 2009.

- d. Pendidikan adalah interaksi pribadi diantara para murid dan interaksi antar guru dan murid. Kegiatan pendidikan adalah suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar bukan hanya proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Proses sosial anak ketika bersama keluarga, teman sebaya, sekolah, masyarakat dan budaya.¹⁴ Berbagai proses sosial ini akan mempengaruhi perkembangan anak dalam arti ciri, sifat dan nilai-nilai yang dipegang kemudian akan membentuk kepribadian anak.

Dalam pembelajaran, sudah ada kesadaran bahwa murid mendapatkan banyak keuntungan dari metode belajar yang mengaktifkan mereka, namun sayangnya tidak banyak guru yang melakukannya. Strategi yang sering digunakan untuk mengaktifkan murid adalah melibatkan murid dalam diskusi dengan seluruh kelas, tetapi strategi ini tidak terlalu efektif¹⁵ walaupun guru sudah berusaha dan mendorong murid untuk berpartisipasi. Kebanyakan murid terpaksa menjadi penonton sementara arena kelas hanya dikuasai oleh segelintir orang. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga murid mendapatkan untuk berinteraksi satu sama lain. Pengajar perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana hubungan dan kerja sama antar murid terjalin dengan baik, sehingga aktivitas belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Sesungguhnya cukup banyak penelitian yang dilakukan secara terpisah oleh orang-orang yang berbeda dalam konteks yang berlainan mengenai penggunaan metode “kerja sama”. Pada umumnya, hasil-hasil penelitian tersebut mendukung penggunaan metode *cooperative learning*. Data tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar *cooperative learning* meng-

¹⁴ Pikunas. *Human Development. Third Edition* (Tokyo: Mc Graw-Hill Kogakusha Ltd, 1976).

¹⁵ Hasil penelitian Fullan dalam bukunya *The New Meaning of Education Change* (New York: Teacher College Press, 1991): Dari sampel sebesar 3593 siswa, siswa SD, SMP dan SMA masing-masing 41%, 33% dan 25% berpikir gurunya tidak memahami mereka; masing-masing 19%, 16% dan 13% menyatakan mereka ditanya bagaimana atau materi yang harus diajarkan dan masing-masing 29%, 26% dan 50% menyatakan kelas membosankan

hasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dan penyesuaian psikologis yang lebih baik.¹⁶

Di kelas, banyak guru merasa bahwa mereka telah melaksanakan metode belajar kelompok dengan membagi para murid dalam kelompok dan memberikan tugas kelompok. Namun, guru-guru ini mengeluh bahwa hasil kegiatan-kegiatan ini tidak seperti yang mereka harapkan. Murid bukannya memanfaatkan kegiatan tersebut dengan baik untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mereka, malah memboroskan waktu dengan bermain, bergurau, dan sebagainya. Para murid pun mengeluh tidak bisa bekerja sama dengan efektif dalam kelompok. Murid yang pandai merasa pembagian tugas dan penilaian kurang adil, sedangkan murid yang kurang pandai merasa minder bekerja sama dengan teman-temannya yang lebih mampu.

Apabila dikontekskan dalam pendidikan dasar (SD/MI) pada masa-masa awal, anak masih senang bermain, meskipun jenis permainan mereka berbeda jauh dengan permainan ketika masih TK/RA. Sebab, pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain, sehingga bermain dapat menjadi metode belajar yang paling efektif. Anak-anak belajar dari segala kegiatan yang mereka lakukan.

Nah, tugas guru adalah mencari berbagai bentuk permainan yang dapat memuat seluruh aspek pembelajaran. Jadi, kuncinya adalah bagaimana mengubah kegiatan bermain menjadi pengalaman belajar. Ketika anak merasa senang dan nyaman, ia akan mampu belajar dengan baik. Bagi anak usia SD/ awal, yang sedang belajar menghafal kata-kata yang berlawanan seperti kata atas dan bawah, sambil bermain bola seorang pendidik bisa mengucapkan “jika bola dilempar ke atas pasti akan jatuh ke bawah”, belajar kata nyala dan padam dengan memainkan lampu, belajar kata buka dan tutup melalui pintu yang dibuka dan yang ditutup, dan seterusnya. Bagi anak yang lebih besar, saat ulangan pelajaran hafalan, orangtua dapat menanyakan kembali melalui permainan tebak-tebakan dengan sistem poin. Jumlah poin yang diperoleh dapat ditukar dengan makanan kesukaannya. Dan, masih banyak lagi bentuk-bentuk permainan yang dapat dijadikan basis pembelajaran, sehingga anak dapat belajar dengan penuh semangat karena rasa senang. Yang ingin ditekankan di sini bukan pada permainan-nya, tapi kegembiraan yang menyertai.

¹⁶ Hamruni. *Edutainment*, hlm. 55.

C. Konsep Pembelajaran Berbasis *Edutainment* di Tingkat SD/MI

Beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep *edutainment*, adalah sebagai berikut:

1. Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat dan teknik belajar lainnya.¹⁷
2. Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yakni:

- a. Perasaan gembira

Suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan mudah.¹⁸ Dalam upaya menciptakan kondisi ini maka konsep *edutainment* mencoba memadukan pendidikan dan hiburan.

Seorang ibu mengeluh bahwa anaknya yang baru taman kanak-kanak sudah dapat mengungkapkan bahwa dirinya stres. Jika dipikir-pikir, anak-anak mendapatkan banyak tekanan, baik dari guru-guru di sekolah maupun orangtua dengan harapan-harapan yang terkadang kurang realistis demi terpenuhinya cita-cita orangtua yang dulu tidak berhasil dicapai.

Anak tidak bisa belajar efektif dalam keadaan stres. Belajar perlu dinikmati dan timbul dari perasaan suka serta nyaman tanpa paksaan. Untuk menciptakan lingkungan tanpa stres bagi anak, penting bagi orangtua agar rileks dan tidak menetapkan target atau menuntut anak melebihi kemampuannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan tuntutan dari orangtua dengan budaya yang berbeda. Orangtua

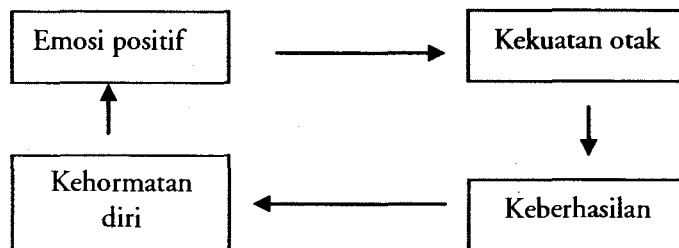
¹⁷ Hamruni. *Edutainment*, hlm. 42-43.

¹⁸ www.batikyogya.wordpress.com oleh Noor Fitrihana pada tanggal 13 Agustus 2008.

dari budaya Jepang dan Cina menetapkan standar yang lebih tinggi terhadap prestasi anak, mengevaluasi dengan ketat hasil yang diperoleh, dan mendorong anak untuk bekerja lebih keras. Sedangkan orangtua Amerika lebih menekankan kemampuan dasar (IQ) anak daripada kerja keras dalam mencapai prestasi akademik.¹⁹ Sebenarnya perlu bagi orangtua untuk merefleksi diri dan menjawab dengan jujur pertanyaan; “Apakah yang saya lakukan ini adalah untuk kepentingan anak saya atau untuk kepentingan diri saya sendiri?”

b. Mengembangkan emosi positif anak

Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas guru dan orangtua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain.



Emosi positif dapat meningkatkan kekuatan otak, keberhasilan dan kekuatan diri.



Gambar 1. ekspresi emosi anak, gembira

¹⁹ www.beeparenting.wordpress.com. Artikel *Belajar yang Menyenangkan* pada tanggal 23 Februari diakses tanggal 1 Desember 2009.

Kegembiraan merupakan ekspresi emosi yang riang, bahagia, dan menyenangkan. Anak yang mengalami kegembiraan diwujudkan dengan ekspresi senyum dan tidak menangis.

- c. Optimalisasi potensi nalar anak secara jitu akan mampu membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda

Bagian neokorteks dari otak terbagi dalam beberapa fungsi khusus seperti fungsi berbicara, mendengar, melihat dan meraba. Jika ingin memiliki memori yang kuat maka informasi harus disimpan dengan menggunakan semua indera - melihat, mendengar, berbicara, menyentuh, dan membaui. Anak-anak umumnya belajar melalui pengalaman konkret yang aktif. Untuk memahami konsep 'bulat' yang abstrak, seorang anak perlu bersentuhan langsung dengan benda-benda bulat, apakah itu dengan cara melihat dan meraba benda bulat atau dengan cara menggelindingkan bola.

Menurut Vernon A. Magnesen dalam *Quantum Teaching*, belajar 10% dari apa yang kita baca; 20% dari apa yang didengar; 30% dari apa yang dilihat; 50% dari apa yang dilihat dan dengar; 70% dari apa yang dikatakan; dan 90% dari apa yang dikatakan dan lakukan.²⁰

- d. Anak didik yang dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar (cara yang menghargai gaya atau *style* dan keinginan mereka) maka mereka semua dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan dalam konsep ini adalah anak didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar sesuai dengan kepribadian dan keunikan mereka masing-masing.

Menurut Nasution mengajar dikatakan berhasil jika anak-anak belajar sebagai akibat usaha itu.²¹ Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang meliputi proses pengajaran dan pengelolaan kelas tujuan utamanya adalah bagaimana mengupayakan agar anak didik dapat belajar. Agar murid mau belajar perlu diciptakan situasi belajar yang kondusif.

²⁰ Ibid.

²¹ www.batikyogya.wordpress.com oleh Noor Fitrihana pada tanggal 13 Agustus 2008.

3. Konsep *edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subyek pendidikan. Tidak seperti yang terjadi selama ini, anak didik ditempatkan dalam suatu posisi yang tidak pas yaitu sebagai obyek pendidikan. Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada anak didik menurut konsep ini adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik. Berangkat dari sini, seorang pendidik harus bisa membawa anak didik melalui suatu metode pembelajaran yang benar agar anak bisa berkembang sesuai dengan potensi mereka seutuhnya.
4. Konsep *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya jika manusia mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu maka ia akan membuat loncatan prestasi yang tidak bisa diduga sebelumnya. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan terasa sangat menyenangkan dan akan memberikan hasil yang optimal.

Dengan demikian, seorang pendidik sebelum memberikan model pembelajaran kepada anak hendaknya lebih memahami bagaimana cara agar belajar itu bisa nyaman dan menyenangkan adalah sebagai berikut:

1. menciptakan lingkungan belajar tanpa stress (rileks), lingkungan yang nyaman dan aman, harapan untuk sukses tinggi menjulang.
2. menjamin bahwa sejak pelajaran adalah relevan karena harus dipahami bahwa belajar akan berjalan dengan efektif jika yang bersangkutan paham dan pentingnya pelajaran tersebut.
3. melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran baik yang terdapat dalam otak kanan dan kiri.
4. menantang otak untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin.
5. menggabungkan semua bahan yang dipelajari dengan tetap tenang dan nyaman.²²

²² Colin Rose dan Malcolm J. Nicholl, *Accelerated Learning for the 21th Century: Cara Belajar Cepat Abad 21*, terj. Dedy Ahimsa (Bandung: Nuansa, 2002), hlm. 93.

6. materi pelajaran yang relevan dan bermakna
7. pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerjasama diantara murid)
8. hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari, menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar
9. belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan sekaligus
10. isi dan rancangan pembelajaran hendaknya bisa mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar.

D. Penutup

Masa-masa awal anak-anak SD/MI adalah masa-masa transisi, yakni dari TK/RA ke SD/MI. Sebagaimana dari mereka mengalami keterkejutan mental dan intelektual. Hal ini disebabkan karena perbedaan pola pembelajaran antara di TK/RA yang penuh dengan permainan dan pola pembelajaran di SD yang berorientasi pada kemampuan akademik.

Di samping itu, terdapat keterputusan kompetensi atau kecerdasan ketika anak TK/RA memasuki SD/MI. Keterputusan tersebut adalah hilangnya berbagai bentuk permainan, lagu atau musik dan cerita atau dongeng. Padahal, bentuk-bentuk pembelajaran tersebut menjadi dasar bagi peletakkan kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* (kecerdasan musical, interpersonal, intrapersonal, spiritual, visual, dan kinestetik matematis logis). Sedangkan ketika mereka masuk di SD/MI, pola pembelajaran didominasi oleh pengembangan logika atau kecerdasan matematis logis semata. Akibatnya, bentuk-bentuk kecerdasan majemuk yang lain—seni, musical, interpersonal, intrapersonal, spiritual, visual, dan kinestetik menjadi terputus.

Dalam rangka mengantisipasi keterkejutan mental dan intelektual tersebut, konsep *edutainment* dapat difungsikan. Di samping itu, konsep *edutainment* juga dapat menyelamatkan seluruh bentuk kecerdasan majemuk yang telah diletakkan sejak anak-anak masuk TK/RA, sehingga dapat tumbuh dan berkembang secara simultan. Atas dasar ini penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran di tingkat SD/MI penting untuk dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bobby De Porter dan Mike Hernacki. 2002. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa
- Colin Rose dan Malcolm J. Nicholl, *Accelerated Learning for the 21th Century: Cara Belajar Cepat Abad 21*, terj. Dedy Ahimsa. Bandung: Nuansa
- Fullan. 1991. *The New Meaning of Education Change*. New York: Teacher College Press
- Hamruni. 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga
- Makalah pembinaan kurikulum oleh Ibu Hj. Sulastri Yusro, tanggal 4 Agustus 2007
- Mel Silberman. 2002. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*, Trj Sarjuli dkk..Yogyakarta:Yappendis, cetakan kedua.
- Pikunas, J. 1976. *Human Development. Third Edition*. Tokyo: Mc Graw-Hill Kogakusha Ltd.
- Pusat Kurikulum Direktorat PAUD, Direktorat Pembinaan TK dan SD Universitas Negeri Jakarta Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kerangka Dasar Kurikulum PAUD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Siti Murtiningsih. 2004. *Pendidikan Alat Perlawanan; Teori Pendidikan Radikal Paulo Freire*. Yogyakarta: Resist Book
- Suyadi, 2009, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, Ygyakarta, DIVA Press.
- Team Kreatif Kelompok Bermain Cendekia. 2004. *PAUD, Pendekatan BBCT & Multiple Intelligence*. Yogyakarta: Pustaka Pendidikan
- Tohirin MS. 2005. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- www.batikyogya.wordpress.com
- www.beeparenting.wordpress.com. Artikel Belajar yang Menyenangkan pada tanggal 23 Februari diakses tanggal 1 Desember 2009.
- www.kompas.com. Arief Rahman. Guru besar UNJ dalam seminar “*Edutainment sebagai Sarana Pendukung Pendidikan Berbasis Kompetensi*” pada tanggal 27 Mei 2009. diambil dari www.thelearningweb.net.